

KERAGAMAN PERSEPSI MUSIK PEMAIN *RHYTHM GAME* BANG
DREAM! GIRLS BAND PARTY DI KOMUNITAS BANG DREAM!
INDONESIA REGION BANDUNG

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Musik



oleh
Detri Hasna Fadhila
NIM 1501218

DEPARTEMEN PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2021

**KERAGAMAN PERSEPSI MUSIK PEMAIN *RHYTHM GAME* BANG
DREAM! GIRLS BAND PARTY DI KOMUNITAS BANG DREAM!
INDONESIA REGION BANDUNG**

Oleh
Detri Hasna Fadhila

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Detri Hasna Fadhila 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

Detri Hasna Fadhila, 2021

**KERAGAMAN PERSEPSI MUSIK PEMAIN *RHYTHM GAME* BANG DREAM! GIRLS BAND PARTY DI KOMUNITAS
BANG DREAM! INDONESIA REGION BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

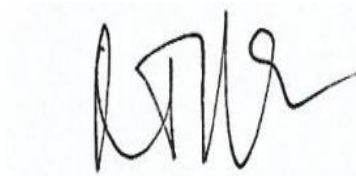
LEMBAR PENGESAHAN

DETRI HASNA FADHILA

KERAGAMAN PERSEPSI MUSIK PEMAIN *RHYTHM GAME* BANG
DREAM! GIRLS BAND PARTY DI KOMUNITAS BANG DREAM!
INDONESIA REGION BANDUNG

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Rita Milyartini, M.Si
NIP. 196406231988032001

Pembimbing II



Iwan Gunawan, S.Pd, M.Sn
NIP. 197401012003121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Musik



Dr. Uus Karwati, S.Kar, M.Sn
NIP. 196506231991012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Keragaman Persepsi Musik Pemain *Rhythm Game* BanG Dream! Girls Band Party di Komunitas BanG Dream! Indonesia Region Bandung” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan saya ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2021

Detri Hasna Fadhila

Keragaman Persepsi Musik Pemain *Rhythm Game* BanG Dream! Girls Band Party di Komunitas BanG Dream! Indonesia Region Bandung

Detri Hasna Fadhila,
Departemen Pendidikan Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Pemanfaatan *rhythm game* sebagai media pembelajaran musik melalui Android dan iOS sudah disarankan oleh Bégel dkk (2017), namun belum ada penelitian tentang implikasinya terhadap persepsi musik. Hal tersebut memotivasi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut implikasi *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party terhadap persepsi musik pemainnya. Peneliti mengambil sampel purposif 18 orang yang bersedia menjadi partisipan penelitian dari 70 anggota komunitas BanG Dream! Indonesia Region Bandung. Partisipan dibagi dalam tiga kelompok berdasarkan hasil wawancara terstruktur, yakni kelompok pemain yang tidak bermain/belajar musik, pemain yang bermain/belajar musik tetapi bukan musisi, dan pemain yang merupakan musisi. Pengukuran persepsi musik dilakukan dengan menggunakan tes Short-PROMS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi musik tertinggi dimiliki oleh pemain yang merupakan musisi. Pemain yang tidak bermain/belajar musik memiliki persepsi musik yang setingkat dengan pemain yang merupakan musisi. Sedangkan persepsi musik pemain yang bermain/belajar musik tetapi bukan musisi tingkatnya berada di bawah dua kelompok lainnya. Besarnya persepsi musik pemain yang tidak bermain/belajar musik bukan disebabkan oleh intensitas bermain mereka sehari, tetapi disebabkan oleh durasi pengalaman bermain yang lebih lama dibandingkan dengan kelompok lainnya. Jika ingin menggunakan BanG Dream! Girls Band Party sebagai media untuk mengasah persepsi musik, penggunaannya hanya cukup 30 menit sehari.

Kata kunci: Persepsi musik, *Rhythm game*, BanG Dream! Girls Band Party, Pemain *rhythm game*

Music Perception Diversity of BanG Dream Girls Band Party Rhythm Game Player in BanG Dream! Indonesia Bandung Region

Detri Hasna Fadhila,
Departemen Pendidikan Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

The use of rhythm game as music learning media with Android and iOS has been suggested by Bégel et al. (2017), but there isn't a research about its implication for music perception yet. It motivates us for examining further about BanG Dream! Girls Band Party's implication for the players' music perception. We took 18 persons purposive samples which are willing to be the research participants from 70 members of BanG Dream! Girls Band Party Bandung Region community. The participants are divided into three groups based on the structured interview result, they are the gamers who don't learn/play music, the gamers who learn/play music but not a musician, and the gamers who are musicians. The music perception measurement was done by using Short-PROMS test. The research result shows that the gamers who are musicians have the highest music perception. The gamers who don't learn/play music have the same music perception level as the gamers who are musician. Meanwhile the gamers who learn/play music but not a musician have lower music perception level than the other groups. The gamers' music perception who don't learn/play music isn't affected by their playing intensity per day, but is affected by their playing.

Keywords: *Music perception, Rhythm game, BanG Dream! Girls Band Party, Rhythm game player*

PRAKATA

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keragaman Pemain *Rhythm Game* BanG Dream! Girls Band Party di Komunitas BanG Dream! Indonesia Region Bandung” hingga selesai dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Selain itu skripsi ini juga menandakan berakhirnya masa studi peneliti pada Program Studi Pendidikan Musik Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian ini secara garis besar berbicara tentang temuan-temuan yang menggambarkan persepsi musik pemain *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party sesuai dengan latar belakang penalaman bermusik pemainnya. Inspirasi dari penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pasinski (2014) tentang kemungkinan dampak positif bermain *rhythm game* dan hasilnya membuktikan bahwa bermain *rhythm game* memberikan dampak positif terhadap capaian persepsi musik pemainnya.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, khususnya bagi peneliti, siswa dan mahasiswa musik, pengajar musik, instiusi, pengembang *video game*, peneliti selanjutnya, serta pembaca lainnya. Peneliti mengucapkan mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat terbuka untuk peneliti agar kedepannya peneliti dapat lebih baik lagi dalam menyusun penulisan selanjutnya.

Bandung, Januari 2021

Detri Hasna Fadhila

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama, peneliti ingin mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena atas kehendak-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, tabah, dan tekun. Selain itu penulis juga sangat bersyukur kepada Allah SWT karena selama melakukan penelitian ini peneliti selalu diberikan kesehatan sehingga peneliti tidak memiliki masalah kesehatan yang dapat menghambat peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.

Penelitian ini dapat berjalan lancar karena terdapat bantuan dari pihak-pihak lain. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, yaitu Bapak Ir. Tri Hermawan dan Ibu Ir. Dewi Pamudjiwidijowati yang telah memberikan dukungan penuh terhadap setiap keputusan yang saya ambil, termasuk mengizinkan saya untuk pindah jurusan dari Prodi Arsitektur FPTK UPI ke Prodi Pendidikan Musik FPSD UPI;
2. Dosen wali peneliti selama berkuliah di Prodi Pendidikan Musik, yaitu Bapak Dr. Sandie Gunara, M.Pd yang telah membantu peneliti dalam menentukan ide awal pada saat merumuskan topik penelitian ini;
3. Dosen pembimbing satu peneliti, yaitu ibu Dr. Rita Milyartini, M.Si yang telah membimbing peneliti, memberikan arahan dan saran dari konsep awal penelitian ini terbentuk hingga penelitian ini selesai;
4. Dosen pembimbing dua peneliti, yaitu Bapak Iwan Gunawan, S.Pd, M.Sn yang telah membimbing, memberikan arahan dan saran sepanjang peneliti melakukan penelitian;
5. Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI, selaku pihak yang menyetujui usulan penelitian peneliti untuk menyusun skripsi dan mengizinkan saya untuk pindah/melanjutkan studi S1 peneliti ke Prodi Pendidikan Musik;
6. Partisipan penelitian yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi partisipan penelitian;

7. Sahabat peneliti sejak peneliti berkuliah di Prodi Arsitektur FPTK UPI, yaitu saudari Limas Puspitasari, S.Pd yang telah bersedia menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti mengenai penyusunan skripsi pendekatan kuantitatif;
8. Sahabat peneliti diluar kampus, yaitu saudari Espreilla Harin Whidastika, S.Stat yang telah membagi ilmunya tentang statistika kepada peneliti;
9. Sahabat-sahabat seperjuangan peneliti pada periode penyusunan skripsi ini, yaitu saudari Clarisa Jesika K.Tmh dan Mustika Andini yang telah berjuang bersama-sama tanpa saling sikut;
10. Sahabat-sahabat peneliti yang berkuliah di Prodi Pendidikan Musik yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu, yang selalu mengingatkan peneliti untuk mengerjakan skripsi dan lulus sesuai target; dan
11. Pihak Departemen Pendidikan Arsitektur, khususnya dosen wali peneliti ketika peneliti masih berkuliah di Prodi Arsitektur, yaitu Bapak Dr. Eng. Usep Surahman, S.T, M.T yang telah mengizinkan peneliti untuk pindah ke Prodi Pendidikan Musik.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
PRAKATA.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Hipotesis Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Persepsi Musik	6
2.2 Teori Gestalt.....	8
2.3 <i>Rhythm Game</i>	10
2.4 BanG Dream! Girls Band Party	11
2.5 Dampak Bermain <i>Rhythm Game</i> Terhadap Persepsi Musik	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	19
3.1.1 Metode Penelitian.....	19
3.1.2 Desain Penelitian.....	19
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.3 Instrumen Penelitian.....	22
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.5 Analisis Data	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Temuan.....	36

4.1.1	Karakteristik Partisipan dalam Bermain BanG Dream! Girls Band Party	36
4.1.2	Hasil Tes Short-PROMS	38
4.1.3	Hubungan Antara Karakteristik Bermain BanG Dream! Girls Band Party dengan Hasil Tes Short-PROMS Partisipan	47
4.2	Pembahasan	49
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....		58
5.1	Simpulan.....	58
5.2	Implikasi.....	58
5.3	Rekomendasi	59
DAFTAR PUSTAKA		61
DAFTAR ISTILAH		64
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Istilah pada BanG Dream Girls Band Party	23
Tabel 3.2 Perhitungan pendapatan exp berdasarkan live boost yang digunakan..	24
Tabel 3.3 Penilaian Short-PROMS	29
Tabel 3.4 Penilaian domain.....	30
Tabel 3.5 Deskripsi interpretasi penilaian domain.....	30
Tabel 3.6 Indikator tipe pemain berdasarkan intensitas bermain perhari	35
Tabel 4.1 Karakteristik partisipan kelompok satu dalam bermain BanG Dream! Girls Band Party	36
Tabel 4.2 Karakteristik partisipan kelompok dua dalam bermain BanG Dream! Girls Band Party	37
Tabel 4.3 Karakteristik partisipan kelompok tiga dalam bermain BanG Dream! Girls Band Party	37
Tabel 4.4 Skor tes Short-PROMS partisipan kelompok satu.....	38
Tabel 4.5 Urutan skor domain pada masing-masing partisipan di kelompok satu	38
Tabel 4.6 Skor tes Short-PROMS partisipan kelompok dua	39
Tabel 4.7 Urutan skor domain pada masing-masing partisipan di kelompok dua	40
Tabel 4.8 Skor tes Short-PROMS partisipan kelompok tiga	40
Tabel 4.9 Urutan skor domain pada masing-masing partisipan di kelompok tiga	41
Tabel 4.10 Komparasi urutan skor subtest per kelompok (satuan).....	42
Tabel 4. 11 Komparasi urutan skor domain per kelompok.....	44
Tabel 4.12 Komparasi signifikansi skor PROMS	45
Tabel 4.13 Komparasi signifikansi skor sound perception	46
Tabel 4.14 Komparasi signifikansi skor timing	46
Tabel 4.15 Komparasi signifikansi skor structural	46
Tabel 4.16 Komparasi signifikansi skor sensory	47
Tabel 4.17 Karakteristik bermain dan hasil tes Short-PROMS partisipan kelompok satu	47
Tabel 4.18 Latar belakang bermusik partisipan kelompok tiga	51
Tabel 4.19 Komparasi signifikansi level lagu yang dapat diselesaikan partisipan	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu karakter.....	12
Gambar 2.2 Atribut pendukung.....	12
Gambar 2.3 Kartu yang akan digunakan untuk bermain.....	13
Gambar 2.4 Pembagian level pada lagu	13
Gambar 2.5 Gameplay BanG Dream! Girls Band Party	14
Gambar 2.6 Not tap	14
Gambar 2.7 Not hold/slide	14
Gambar 2.8 Not flick.....	15
Gambar 2.9 Not skill	15
Gambar 2.10 Laporan hasil permainan	15
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Alur tiap soal PROMS test	25
Gambar 3.3 Komparasi tingkat kesulitan soal melody	26
Gambar 3.4 Komparasi tingkat kesulitan soal rhythm.....	26
Gambar 3.5 Komparasi tingkat kesulitan soal embedded rhythm	27
Gambar 3.6 Gambaran soal tuning	27
Gambar 3.7 Komparasi tingkat kesulitan soal accent	28
Gambar 3.8 Komparasi tingkat kesulitan soal instrument	28
Gambar 3. 9 Tabel jumlah poin exp berdasarkan level akun	34
Gambar 4.1 Diagram hasil tes Short-PROMS per-subtest.....	42
Gambar 4. 2 Diagram hasil tes Short-PROMS berdasarkan domain	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen wawancara terstruktur	68
Lampiran 2 Contoh Laporan Hasil Short-PROMS	71
Lampiran 3 Data latar belakang bermain BanG Dream! Girls Band Party.....	72
Lampiran 4 Data latar belakang pengalaman bermusik partisipan kelompok dua dan kelompok tiga.....	74
Lampiran 5 Predikat tipe pemain partisipan	76
Lampiran 6 Peringkat capaian partisipan dalam bermain BanG Dream! Girls Band Party	78
Lampiran 7 Skor Short-PROMS per-subtest.....	80
Lampiran 8 Skor Short-PROMS perdomain	82
Lampiran 9 Skor Short-PROMS per-subtest (persen)	85
Lampiran 10 Uji normalitas skor PROMS total.....	87
Lampiran 11 Uji normalitas skor <i>sound perception</i>	89
Lampiran 12 Uji normalitas skor <i>timing</i>	91
Lampiran 13 Uji normalitas skor <i>structural</i>	92
Lampiran 14 Uji normalitas skor <i>Sensory</i>	94
Lampiran 15 Uji normalitas <i>clear</i> (kemampuan bermain partisipan).....	96
Lampiran 16 Uji homogenitas skor PROMS	98
Lampiran 17 Uji homogenitas skor <i>sound perception</i>	100
Lampiran 18 Uji homogenitas skor <i>timing</i>	102
Lampiran 19 Uji homogenitas skor <i>structural</i>	104
Lampiran 20 Uji homogenitas skor <i>sensory</i>	106
Lampiran 21 Uji homogenitas <i>clear</i> (kemampuan bermain BanG Dream! Girls Band Party)	108
Lampiran 22 Uji t independen skor PROMS	110
Lampiran 23 Uji t independen skor <i>sound perception</i>	111
Lampiran 24 Uji t independen skor <i>timing</i>	112
Lampiran 25 Uji t independen skor <i>structural</i>	113
Lampiran 26 Uji t independen skor <i>sensory</i>	114

Lampiran 27 Uji t independen <i>clear</i> (kemampuan bermain BanG Dream! Girls Band Party)	115
--	-----

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2015). Teori Belajar Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 1(2), 14-21. doi: 10.15548/atj.v1i2.929
- Affandi, N. R. D. (2019). *Sensasi dan Persepsi*. [Online]. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=I8FdH7nwiIw>
- BanG Dream! Project. (t,t). *About*. [Online]. Diakses dari <https://en.bang-dream.com/about/>
- BanG Dream! Project. (t,t). *About*. [Online]. Diakses dari <https://bang-dream-gbp-en.bushiroad.com/about/>
- BanG Dream! Project. (2020). *We Hit 4.5 Million Downloads!*. [Online]. Diakses dari <https://bang-dream-gbp-en.bushiroad.com/news/20200622/post-55>
- Bégel, V. dkk. (2017). Music Games: Potential Application and Considerations for Rhythmic Training. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11(273). doi: 10.3389/fnhum.2017.00273
- Cassidy, G. & Paisley, A. (2013). Music-games: A Case Study of Their Impact. *Research Studies in Music Education*, 35(1), 119-138. doi: 10.1177/1321103X13488032
- Dalby, B. (t,t). *Music Learning Theory*. Albuquerque: University of New Mexico
- Djohan. (2003). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius
- Dowling, W.J. (1999). The Development of Music Perception and Cognition. *The Psychology of music*, 2(15), 603-625. doi: 10.1016/B978-012213564-4/50016-0
- Dowling, W.J. (2012). Music Perception. *Oxford Handbooks Online*. doi: 10.1093/oxfordhb/9780199233557.013.0010
- Fandom. (t,t). *BanG Dream! Girls Band Party*. [Online]. Diakses dari https://bandori.fandom.com/wiki/BanG_Dream!_Girls_Band_Party!
- Ferrer, M. (2007). *Rhythm Games Simplicity and Mass*. [Online]. Diakses dari https://www.gamecareerguide.com/features/393/rhythm_games_simplicity_and_mass_.php

- Hallam, S. & Prince, V. (2003). Conception of Musical Ability. *Research Studies in Music Education*, 20(2), 2-22. doi: 10.1177/1321103X030200010101
- Hein, E. (2014). Music Games in Education. Dalam K. Schrier (Penyunting), *Learning, Education and Games. Volume One: Curricular and Design Considerations* (hlm. 93-108). Pittsburgh: ETC Press.
- Hidayat, A. (2012). *Tutorial Cara Uji Independent T Test dengan Excel*. [Online]. Diakses dari <https://www.statistikian.com/2012/11/independen-t-test-dalam-excel.html>
- Indrawati, E. S. (2019). Membangun Karakter Melalui Implementasi Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Gestalt Berbasis Kecakapan Abad 21. *E-Tech*, 7(2). doi: 10.24036/et.v7i2.107214
- Justus, T. & Bharucha, J. (2002). Music Perception and Cognition. *Stevens' Handbook of Experimental Psychology*, 3(11), 453-492. doi: 10.1002/0471214426.pas0111
- Kazahara. (2018, 31 Januari). "So I Tried Calculating How Much Time It Takes to Reach Level 300..." [Forum daring]. Diakses dari https://www.reddit.com/r/BanGDream/comments/7u0yec/so_i_tried_calculating_how_much_time_it_takes_to/
- Kuchera, B. (2008). *Rhythm Games*. [Online]. Diakses dari <https://arstechnica.com/technopaedia/2008/04/rhythm-games/>
- Law, L. N. C. & Zentner, M. (2012). Assessing Musical Abilities Objectively: Construction and Validation of the Profile of Music Perception Skills. *Plos One*, 7(12). doi: 10.1371/journal.pone.0052508
- Nurfarhanah. (2018). *Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/328981260_TEORI_BELAJAR_MENURUT_ALIRAN_PSIKOLOGI_GESTALT_SERTA_IMPLIKASINYA_DALAM_PROSES_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN
- Ong, J. (2019). *Using the Number of Notes to Predict the Most Difficult Songs in The BanG Dream Rhythm Game*. [Online]. Diakses dari

- <https://theactivescientist.com/using-the-number-of-notes-to-predict-the-most-difficult-songs-in-the-bang-dream-rhythm-game/>
- Pasinski, A. (2014). *Possible Benefit of Playing Music Video Games*. Jurusan Psikologi, University of Nevada, Las Vegas.
- Peraturan Rektor UPI. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI*. Bandung: UPI
- Ronnberg, J. (2016). Hearing with Your Ears, Listening with Your Brain. *APS Observer*, 29(2), 22-24.
- Shuter-Dyson, R. (1999). Musical Ability. *The Psychology of music*, 2(16), 627-651. doi: 10.1016/B978-012213564-4/50017-2
- Song, D., Kim, K., & Lee, J. (2019). Analysis and Evaluation of Mobile Rhythm Games: Game Structure and Playability. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 9(6), 5263-5269. doi: 10.11591/ijece.v9i6.pp5263-5269
- Sudaryono. (2014). *Teori dan Aplikasi dalam Statistik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sukmadinata, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumaryanto, F. (2000). Kemampuan Musikal (Musical Ability) dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Musik. *Harmonia*, 1(1). doi: 10.15294/harmonia.v1i1.839
- Suprian. (2015). *Metoda Penelitian Pendidikan*. Bandung: DPTA FPTK UPI.
- Suprian. (2007). *Statistika*. Bandung: DPTA FPTK UPI
- Vessigaud, M. A. & Marozeau, J. (2016). *Music Perception*. [Online]. Diakses dari <http://www.cochlea.org/en/hear/music-perception>
- Zentner, M. & Strauss, H. (2017). Assessing Musical Abilities Quickly and Objectively: Development and Validation of the Short-PROMS and teh Mini-PROMS. *Special Issue: Annals Reports*, 1400(1), 33-45. doi: 10.1111/nyas.13410

DAFTAR ISTILAH

Accent - salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi aksen dalam musik

Achievement - pencapaian

Analyzing - menganalisis musik

Anime - kartun yang dibuat oleh studio animasi yang berada di Jepang

Aptitude - potensi

Bad - jenis tingkat akurasi menekan not pada *game* BanG Dream! Girls Band Party, tingkat akurasi 25%

Beatmap - pola irama suatu lagu pada yang harus diketuk pada *rhythm game*, setiap lagu dan tingkat kesulitan lagu memiliki *beatmap* yang berbeda

Composing - membuat komposisi musik

Console - alat untuk bermain *video game*

Controller - alat untuk mengendalikan pergerakan pada *video game*

Creating - membuat komposisi musik

Easy - tingkat kesulitan *beatmap* lagu pada BanG Dream! Girls Band Party

Embedded rhythm - salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi ritmik pada melodi

Existing - sesuatu yang telah ada

Expert - tingkat kesulitan *beatmap* lagu pada BanG Dream! Girls Band Party

Fan page - istilah pada sosial media Facebook berupa halaman yang dikhususkan untuk penggemar

Game - (1) permainan; (2) permainan yang berbentuk audio visual dan hanya dapat dimainkan melalui media elektronik seperti komputer, *console*, smartphone, dll

Gameplay - mekanisme pada suatu *video game*, berbicara bagaimana pemain berinteraksi dengan unsur-unsur yang terdapat pada suatu *video game*

Gamer - sebutan untuk orang yang bermain *video game*

Genre - aliran atau jenis suatu *video game*

Good - jenis tingkat akurasi menekan not pada *game* BanG Dream! Girls Band Party, tingkat akurasi 50%

Great - jenis tingkat akurasi menekan not pada *game* BanG Dream! Girls Band Party, tingkat akurasi 75%

Groove - rasa dari efek pergantian pola ritmik atau rasa “swing” (pada jazz)

Grouping - kumpulan frase dalam musik yang dikelompokkan

Hard - tingkat kesulitan *beatmap* lagu pada BanG Dream! Girls Band Party

Hit box - area untuk mengetuk/menangkap not pada *rhythm game*

Improvising - improvisasi pada saat bermain musik

Instrument - salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi timbre alat musik

Listening - mendengarkan lagu dengan seksama, kegiatan mendengarkan yang melibatkan otak

Listening test - tes mendengarkan

Listening to music - menyimak musik, mendengarkan musik dengan otak (Ronnberg, 2016)

Macro beat - ketukan makro, lama ketukan setara dengan dua ketukan mikro

Melody - salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi melodi

Miss - jenis tingkat akurasi menekan not pada *game* BanG Dream! Girls Band Party, tingkat akurasi 0%

Normal - tingkat kesulitan *beatmap* lagu pada BanG Dream! Girls Band Party

Online - dalam jaringan

Perfect - jenis tingkat akurasi menekan not pada *game* BanG Dream! Girls Band Party, tingkat akurasi 100%

Perfect pitch - kemampuan seseorang untuk mendeteksi tinggi rendahnya nada sesuai dengan nama mutlak nadanya

Performing - menampilkan musik

Pitch - (1) tinggi rendahnya nada; (2) salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi aksen dalam musik

Pitch meter - alat ukur ketepatan nada pada *rhythm game*

Platform - alat yang berfungsi sebagai wadah dari perangkat lunak, contohnya smartphone, tablet, komputer, dll

Playing - bermain instrumen musik

Relative pitch - kemampuan seseorang untuk mendeteksi tinggi rendahnya nada berdasarkan solmisasinya

Rhythm - salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi ritmik

Rhythm game - salah satu *genre video game* yang memanfaatkan musik pada *gameplaynya*

Singing - bernyanyi

Software - perangkat lunak pada komputer

Special - tingkat kesulitan *beatmap* lagu pada BanG Dream! Girls Band Party

Speed - salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi tempo musik

Subtest - sebutan jenis anak tes berdasarkan aspek-aspek musik yang dinilai pada tes Short-PROMS

Subgenre - cabang aliran atau jenis aliran

Tapping - mengetuk layar smartphone atau tablet dengan menggunakan jari

Timeline - alur waktu

Tuning - salah satu *subtest* yang terdapat pada tes Short-PROMS yang mengukur kemampuan persepsi harmoni

Video game - permainan yang berbentuk audio visual dan hanya dapat dimainkan melalui media elektronik seperti komputer, *console*, smartphone, dll